

Efektivitas Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Idiom Bahasa Sunda

Vinia Marliyani^{*1}, Nunuy Nurjanah², Haris Santosa Nugraha³

viniaamr@gmail.com

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Sunda, FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

Sundanese idioms represent a vital component of local cultural wisdom that must be preserved and understood by younger generations. Nowadays, the effectiveness of teaching these idioms has declined due to limited student engagement and comprehension. This study investigates the effectiveness of using Wordwall media in enhancing students' understanding of Sundanese idioms. Employing a one-group pretest-posttest experimental design, data were collected from 34 eighth-grade students at SMP Negeri 29 Bandung. Students were assessed through tests administered before and after the implementation of Wordwall-based instruction. Data analysis, conducted using SPSS version 27 and Google Spreadsheet, revealed a notable improvement in student performance—from an average pretest score of 55 to a posttest score of 80. A Wilcoxon test indicated a statistically significant difference ($p = 0.000 < 0.05$) between pretest and posttest results. These findings confirm that Wordwall media effectively supports the learning of Sundanese idioms and contributes to the development of innovative and engaging language learning tools.

Keywords: Sundanese language, effectiveness, Wordwall media, idiom learning

Abstrak

Idiom bahasa Sunda sebagai bagian dari kearifan lokal, sangat penting untuk dipahami generasi muda. Dewasa ini, pembelajaran idiom bahasa Sunda menjadi kurang efektif akibat minimnya perhatian dan pemahaman dari siswa. Melalui penelitian ini, penulis ingin mengetahui seberapa efektif penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda. Metode eksperimen dalam bentuk *one group pretest – posttest design* menjadi metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Peneliti memilih sumber data dari 34 siswa kelas VIII-B di SMP Negeri 29 Bandung. Data penelitian berasal dari tes yang mengukur kemampuan siswa terkait idiom bahasa Sunda, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media *Wordwall*. Data dianalisis menggunakan aplikasi *SPSS versi 27* dan *Google Spreadsheet*. Berdasarkan hasil penelitian, media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa terkait idiom bahasa Sunda. Tercatat rata-rata nilai *pretest* siswa awalnya sebesar 55, kemudian naik menjadi 80 pada saat *posttest*. Kemampuan siswa mengalami kenaikan sebesar 25 poin setelah menggunakan media *Wordwall* dibandingkan sebelumnya. Uji *Wilcoxon* terkait nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan signifikansi nilai sebesar 0,000, lebih rendah dari 0,05. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan siswa pada awal dan akhir pembelajaran. Kesimpulannya, media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa terkait idiom bahasa Sunda. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran bahasa Sunda menjadi lebih inovatif dan menarik.

Kata kunci: bahasa Sunda, efektivitas, media *Wordwall*, pembelajaran idiom

PENDAHULUAN

Idiom bahasa Sunda sering didengar dalam pidato sebagai ciri kemahiran berbicara (Kosasih, 2018). Idiom bahasa Sunda adalah bentuk bahasa yang khas dan berdiri sendiri, dengan makna yang tidak dapat dipahami secara langsung berdasarkan arti tata bahasa atau arti yang terkandung dalam unsur-unsur penyusunnya (Sudaryat, 2018). Adapun struktur idiom bahasa Sunda terdiri dari rangkaian kata-kata yang relatif tetap, baik dalam susunan maupun pemilihan kata (Nugraha, 2013). Sebagai bagian dari kearifan lokal, idiom bahasa Sunda juga

dianggap penting untuk dipahami generasi muda (Riyanto dkk., 2015). Hal tersebut menjadi bukti pentingnya idiom bahasa Sunda untuk diajarkan kepada siswa.

Dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda, materi disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang diterapkan pada tahun 2023. Berdasarkan pada kurikulum tersebut, idiom bahasa Sunda termasuk ke dalam materi yang harus disampaikan di SMP/MTs/SMPS sederajat dengan Capaian Pembelajaran di bawah ini.

Peserta didik mampu membaca, menulis, dan mengkreasikan berbagai tipe teks tulis nonfiksi dengan menggunakan kosakata yang khas atau idiom bahasa Sunda untuk tujuan tertentu (Dinas Pendidikan Pemprov. Jawa Barat, 2022).

Namun, kurangnya perhatian siswa sangat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran bahasa Sunda, termasuk pembelajaran idiom (Fariza, dkk., 2017). Hal ini juga akan mempengaruhi pemahaman siswa pada pembelajaran tersebut. Salah satu faktor dari permasalahan ini adalah media pembelajaran yang kurang menarik. Secara umum media pembelajaran memiliki fungsi untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, interaksi siswa dengan sumber belajar juga menjadi lebih langsung (Susilana & Riyana, 2009). Maka dari itu, untuk meningkatkan efektivitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda dibutuhkan variasi media ajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Kata *medium* memiliki bentuk jamak dalam bahasa Latin, yaitu ‘media’ yang memiliki arti perantara. Sebagaimana dalam bahasa Latin, media juga memiliki arti yang hampir sama dalam bahasa Arab, yaitu yang mengantarkan pesan antara yang mengirim kepada yang menerima. Maka dari itu, media berperan sebagai perantara yang memberi kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran (Rosyid, dkk., 2019).

Pada masa kini, *Wordwall* menjadi bagian dari media pembelajaran yang semakin populer. Sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk permainan, *Wordwall* bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar, serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan (Usman, dkk., 2023). Selain itu, *Wordwall* juga berfungsi sebagai platform pembelajaran yang memfasilitasi guru dalam menyusun berbagai template berbentuk permainan untuk mendukung proses belajar (Rosdiani, dkk., 2021). *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan, di antaranya yaitu menjawab soal pilihan ganda (*quiz*), menjawab soal misteri silang (*crossword*), memilah kartu atau mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasangkan jawaban yang pas (*find the match*), dan sebagainya (Sinaga & Soesanto, 2022).

Mengenai efektivitas media *Wordwall* dalam pembelajaran, sebelumnya pernah dibuktikan, salah satunya pada penelitian yang ditulis oleh Agusti (2022), tercatat bahwa setelah digunakannya media ini berdampak signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa di tingkat Sekolah Dasar. Uji-t menghasilkan t(hitung) sebesar 3,203 lebih besar dari t(tabel) sebesar 2,039, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, menandakan bahwa hipotesis alternative (H_1) dapat disetujui. Pengujian efektivitas media *Wordwall* juga pernah dibuktikan oleh Usman, dkk. (2023), dari hasil analisis statistik deskriptif, rata-rata nilai *pretest* siswa awalnya sebesar 53,19, kemudian naik menjadi 84,29 setelah mendapatkan perlakuan. Ada juga

penelitian oleh Nuh, MW, dkk. (2024), melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik observasi, penelitian ini menemukan adanya peningkatan yang berarti dalam pemahaman materi dan keterampilan siswa menulis laporan observasi.

Penelitian ini menawarkan pembaharuan yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda. Maka dari itu, penelitian ini penting untuk dilaksanakan guna mengkaji dan membuktikan hal tersebut. Terlebih dengan digunakannya media *Wordwall*, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran idiom bahasa Sunda menjadi lebih interaktif dengan menggunakan media *Wordwall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan desain *one group pre-test – post-test*, dengan pola sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

O ¹	X	O ²
----------------	---	----------------

O¹: *Pretest*, kemampuan siswa terkait idiom bahasa Sunda sebelum menggunakan *Wordwall*.

X : *Treatment*, pembelajaran idiom bahasa Sunda menggunakan *Wordwall*.

O²: *Posttest*, kemampuan siswa terkait idiom bahasa Sunda sesudah menggunakan *Wordwall*. (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan sampel atau sumber data. *Purposive sampling* merupakan teknik menentukan sampel yang berdasar pada kebutuhan atau tujuan peneliti (Sugiyono, 2013). Adapun sumber data penelitian ini merupakan siswa kelas VIII-B di SMPN 29 Bandung Tahun Pelajaran 2024 – 2025. Siswa kelas ini berjumlah 34 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. SMPN 29 Bandung berlokasi di Jl. Geger Arum No. 11 A, Kel. Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat. Alasan peneliti memilih sumber data tersebut karena permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya terdapat pada lokasi di atas. Selain itu, perangkat untuk menggunakan media *Wordwall* di lokasi tersebut sudah tersedia dan memadai.

Penelitian ini memiliki beberapa tahap penelitian yang dilakukan untuk meneliti variabel tersebut. Pada tahap awal, dilakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan siswa tentang idiom bahasa Sunda sebelum mendapatkan *treatment*. Dilanjutkan *treatment* dengan latihan soal dalam bentuk permainan menggunakan media *Wordwall*. Setelah mendapatkan *treatment*, dilanjutkan dengan *posttest* untuk menilai kemampuan siswa tentang idiom bahasa Sunda.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tes tulis yang dilakukan pada awal dan akhir pembelajaran idiom bahasa Sunda dengan media *Wordwall* sebagai alat *treatment*. *Wordwall* berfungsi sebagai aplikasi daring yang bisa dijadikan alat, sumber, atau media evaluasi yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). Sebelum menggunakan media *Wordwall* kemampuan awal siswa diukur melalui *pretest*. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk

mengukur kemampuan akhir siswa setelah diterapkan perlakuan menggunakan media *Wordwall*. Tes terbagi menjadi dua bentuk soal, pertama lima belas butir soal pilihan ganda. Kedua, dua butir soal uraian. Butir-butir soal tersebut disusun berdasarkan aspek yang diukur, yaitu konsep, makna, dan penerapan idiom bahasa Sunda. Pemberian skor pada jawaban siswa berdasar pada aturan Penilaian Acuan Norma (PAN), dengan teknik pemberian skor tes objektif pada ranah kognitif (Kuswari, 2010). Pada soal pilihan ganda, jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah 0. Sedangkan pada soal uraian diberi skor berbeda, disesuaikan dengan aspek yang dinilai, yang jika dijumlahkan soal uraian memiliki skor 10. Terdiri dari 4 skor untuk jawaban benar soal nomor 1, dan 6 skor untuk nomor 2. Kemudian dilakukan perhitungan jumlah seluruh jawaban benar untuk menentukan nilai yang diperoleh siswa. Melalui perhitungan berikut, peneliti menentukan nilai yang diperoleh siswa:

$$(\text{Jumlah Skor Pilihan Ganda} + \text{Jumlah Skor Uraian}) \times 4 = \text{Nilai Siswa}$$

Kemudian, nilai siswa akan diklasifikasikan berdasarkan pada kriteria nilai, yang terbagi menjadi lima. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Kriteria	Interval
Sangat Rendah	$X < M - 1,5SD$
Rendah	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$
Sedang	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$
Tinggi	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$
Sangat Tinggi	$M + 1,5SD < X$

(Azwar, 2012)

Nilai *pretest* dan *posttest* siswa kemudian diolah menggunakan *Google Spreadsheet* yang disusun ke dalam empat kolom, yaitu nomor urut, nama, nilai *pretest*, dan nilai *posttest*. Setelah itu, data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Melalui statistik deskriptif, data disajikan dalam bentuk angka untuk menggambarkan suatu variabel secara jelas, tanpa bertujuan untuk menyamaratakan hal tersebut (Ananda & Fadhli, 2018). Setelah disajikan, data akan digunakan untuk analisis lebih lanjut. Sementara itu, statistik inferensial digunakan untuk menyusun cara penarikan kesimpulan tentang ciri khas populasi dari data kuantitatif yang terkumpul dari sumber data (Ananda & Fadhli, 2018). Kedua statistik tersebut diuji melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Statistik inferensial dibagi menjadi dua pengujian, yaitu parametrik dan nonparametrik. Acuan pemilihan hal tersebut ialah dari hasil uji normalitas, yang diterapkan untuk menentukan apakah pendistribusian data bersifat normal atau tidak. Penentuan diambil berdasarkan nilai *Asymp. Sig.*; apabila nilai kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal, sedangkan jika lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Berdasarkan hal tersebut, uji hipotesis dilakukan dengan dua pilihan, yaitu *Paired Sample T-test* untuk data berdistribusi normal dan *Wilcoxon Test* untuk data yang tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji ini, ketika nilai

Asymp. Sig. < 0,05 maka hipotesis diterima, sedangkan jika nilai *Asymp. Sig.* > 0,05, hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pada penjelasan sebelumnya, setelah dilakukan tabulasi data hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian dilanjutkan dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	55	80
<i>Median</i>	56	88
<i>Mode</i>	64	88
<i>Standar Deviation</i>	11	20
<i>Range</i>	48	68
<i>Minimum</i>	28	32
<i>Maximum</i>	76	100

Berdasarkan Tabel 3., rata-rata nilai siswa meningkat sebesar 25. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Wordwall* kemampuan siswa terkait idiom bahasa Sunda mengalami peningkatan. Selain itu, hasil analisis statistik deskriptif juga dapat digunakan untuk menetapkan kriteria nilai siswa sesuai dengan ketentuan pada tabel kriteria penilaian (Tabel 2.), hingga dapat diketahui selisih jumlah siswa yang mendapat nilai dengan kriteria tertentu, baik hasil *pretest* maupun *posttest*. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, jumlah siswa berdasarkan kriteria disajikan dalam tabel berikut.

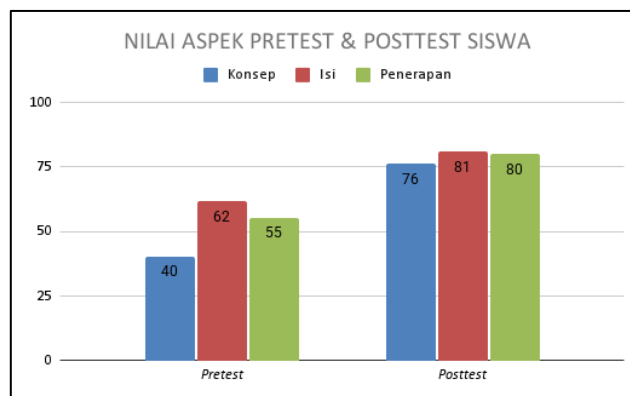
Tabel 4. Kriteria Nilai Siswa

Interval	Kriteria	Frekuensi		Persentase	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
X < 46	Sangat Rendah	5	5	15%	15%
46 < X <= 60	Rendah	18	0	53%	0%
60 < X <= 74	Sedang	10	2	29%	6%
74 < X <= 89	Tinggi	1	14	3%	41%
X > 89	Sangat Tinggi	0	13	0%	38%

Berdasarkan hasil *pretest*, tercatat 5 siswa (15%) dengan kriteria nilai sangat rendah, 18 siswa (53%) dengan kriteria nilai rendah, 10 siswa (29%) dengan kriteria nilai sedang, 1 siswa (3%) dengan kriteria nilai tinggi, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi. Data ini mengindikasikan bahwa siswa dengan kriteria nilai rendah merupakan kelompok terbanyak, tercatat masih banyak siswa yang memperoleh nilai dalam kisaran 40 – 60.

Setelah dilakukan *treatment* menggunakan media *Wordwall*, terdapat peningkatan yang dapat dilihat dari hasil *posttest*. Terlihat 5 siswa (15%) dengan kriteria nilai sangat rendah, 0 siswa (0%) dengan kriteria nilai rendah, 2 siswa (6%) dengan kriteria nilai sedang, 14 siswa

(41%) dengan kriteria nilai tinggi, dan 13 siswa (38%) dengan kriteria nilai sangat tinggi. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, nilai-nilai ini meningkat secara signifikan. Terlihat dari jumlah siswa yang mendapat kriteria nilai sangat tinggi, yang meningkat secara drastis menjadi 13 siswa (38%). Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan aspek-aspek yang diukur, yaitu mengenai konsep, makna, dan penerapan idiom bahasa Sunda ke dalam kalimat sederhana. Penjelasan mengenai peningkatan berdasarkan aspek-aspek tersebut digambarkan dalam grafik berikut.



Grafik 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Berdasarkan Aspek

Grafik tersebut menggambarkan hasil *pretest* kemampuan siswa dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda sebelum diberikan *treatment*, yaitu sebesar 40% siswa dapat menjawab soal dengan benar pada aspek konsep, kemudian 62% pada aspek makna, dan 55% pada aspek penerapan idiom bahasa Sunda ke dalam kalimat sederhana. Dari ketiga aspek tersebut, terlihat aspek konsep berada di bawah 50%, yang berarti bahwa siswa cenderung kurang memahami apa itu idiom bahasa Sunda secara konsep. Berbeda halnya dengan aspek makna yang memiliki persentase paling tinggi, yaitu sebesar 62%, yang berarti bahwa siswa lebih mudah menjawab soal tentang arti ataupun makna dari idiom bahasa Sunda.

Pada hasil *posttest* menunjukkan kemampuan siswa dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda setelah diberikan *treatment* menggunakan media *Wordwall*. Terlihat dari grafik di atas, yang menunjukkan bahwa ketiga aspek tersebut berada di atas 50%. Rinciannya adalah sebesar 76% siswa mampu menjawab soal dengan benar pada aspek konsep, 81% pada aspek makna, dan 80% pada aspek penerapan idiom bahasa Sunda. Pada persentase tersebut, terlihat bahwa terdapat peningkatan, yaitu sebesar 36% pada aspek konsep, 19% pada aspek makna, dan 25% pada aspek penerapan idiom bahasa Sunda. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif untuk membantu siswa memahami aspek-aspek terkait idiom bahasa Sunda.

Perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Rata-rata nilai siswa sebelum mendapatkan *treatment* tercatat lebih rendah dibandingkan dengan setelah *treatment* diberikan. Kesimpulannya, analisis statistik deskriptif membuktikan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menguasai konsep, makna, dan penerapan idiom bahasa Sunda ke dalam kalimat sederhana.

Pada penelitian ini juga digunakan statistik inferensial, guna memperkuat hal tersebut. Hasil statistik inferensial dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.162	34	.025	.934	34	.041
<i>Posttest</i>	.245	34	.000	.769	34	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Dikarenakan sumber data yang berjumlah 34, maka untuk uji normalitas dengan data kurang dari 100 digunakan uji *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan pedoman penentuan keputusan yang telah dipaparkan pada bagian metode, Tabel 5. menggambarkan signifikansi nilai *pretest* sebesar 0,041 sedangkan *posttest* sebesar 0,000, hingga dapat disimpulkan bahwa pendistribusian data tidak normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan metode statistik Nonparametrik menggunakan uji *Wilxocon*. Rincian hasil uji *Wilxocon* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji *Wilxocon*

Uji Stastistik^a

	<i>Pretest – Posttest</i>
<i>Z</i>	-4,841 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

a. *Wilxocon Signed Ranks Test*

b. *Based on negative ranks.*

Tabel 6. menyajikan hasil signifikansi sebesar 0,000. Merujuk pada pedoman penentuan keputusan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka artinya hipotesis diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran idiom bahasa Sunda.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, media *Wordwall* efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan siswa untuk memahami konsep, makna, dan penerapan idiom bahasa Sunda. Berhubungan dengan hal tersebut, sampai saat ini belum ada penelitian yang menguji bahwa media *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran idiom bahasa Sunda. Namun, penelitian tentang penggunaan media *Wordwall* telah dilakukan pada pembelajaran lain. Seperti pengujian oleh Hikma, dkk. (2024) yang membuktikan bahwa media ini dapat berpengaruh pada peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, khususnya meningkatkan kemampuan berimajinasi dalam menulis teks fantasi. Begitupun dengan pengujian oleh Adabiah (2024) yang menjelaskan bahwa media *Wordwall* terbukti valid, praktis dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran majas bahasa Indonesia.

Tidak hanya efektivitas pembelajaran saja yang mengalami peningkatan, di sisi lain kemampuan siswa untuk memahami aspek-aspek idiom bahasa Sunda juga ikut meningkat. Pertama, yaitu peningkatan pengetahuan tentang konsep idiom bahasa Sunda. Hal tersebut setara dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, dkk. (2023) yang mendeskripsikan bahwa media ini dapat mempermudah siswa dalam mengutarakan pemahamannya pada materi yang diberikan. Ada juga pengujian yang dilakukan oleh Nursella (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak yang signifikan pada hasil pembelajaran siswa.

Kedua, peningkatan pemahaman tentang makna idiom bahasa Sunda. Hal tersebut sepadan dengan penelitian Adriyani, dkk. (2022) yang juga membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa terkait bahasa Mandarin, yaitu menjadi 89,0 terhadap kelas kontrol, dan 90,4 terhadap kelas eksperimen. Selain itu, Ariandini dan Ramly (2023) juga meneliti terkait multimedia pembelajaran interaktif, tercatat bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Terpadu.

Ketiga, kemampuan penerapan idiom bahasa Sunda menjadi kalimat sederhana yang juga mengalami peningkatan. Hal tersebut selaras dengan penelitian Rachmah, dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan *Wordwall*, hasil belajar siswa pada materi pecahan campuran yang mengalami peningkatan sebesar 70%.

Dalam penelitian ini, media *Wordwall* memudahkan siswa untuk memahami materi-materi yang diajarkan, dengan jumlah rata-rata nilai yang meningkat secara signifikan. Karena, media pembelajaran berbentuk visual ataupun fisik bisa menjadi sarana yang mempermudah siswa agar memahami materi pembelajaran (Jakawali, G. & Nugraha, 2023). Berkaitan dengan hal tersebut, tentu pemahaman dan kemampuan guru sangat dibutuhkan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Karena saat ini, teknologi terus berkembang dan telah menjadi bagian dari proses pembelajaran itu sendiri (Rahmawati, dkk., 2024). Salah satu media yang berkembang saat ini ialah media *Wordwall*, dengan kelebihan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Riyaldi, dkk. 2024).

SIMPULAN

Berdasar pada hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam memahami idiom bahasa Sunda. Terlihat dari adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang meningkat secara signifikan. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*, dengan hasil signifikansi 0,000. Dengan demikian, media *Wordwall* terbukti efektif dalam membantu peningkatan kemampuan siswa terkait pembelajaran idiom bahasa Sunda. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan yang bisa dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Salah satunya dikarenakan keterbatasan sampel yang hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian, maka disarankan untuk diteliti lebih lanjut dengan metode eksperimen murni. Dengan begitu, media ini dapat digeneralisasikan secara menyeluruh dan lebih akurat. Peneliti menyarankan media

Wordwall untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan sosialisasi atau pembinaan terkait pengaplikasian media *Wordwall* kepada guru, guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang telah mendukung peneliti dari segi akademik, fasilitas, dan bimbingan yang sangat berharga selama proses penelitian ini berlangsung. Tidak lupa kepada SMPN 29 Bandung yang telah bersedia menjadi tempat penelitian ini. Terima kasih atas kerjasama, kepercayaan, fasilitas, serta partisipasi aktif dari pihak sekolah dan siswa yang sangat berperan penting dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, R. . C. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall untuk menyukseskan pembelajaran majas di sekolah dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis*, 1(2).
- Adriyani, FN.; Anggraeni; Prasetyani, D.; Siregar, S. (2022). Efektivitas penggunaan digital game based learning berbasis wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa mandarin kelas x smkn 2 semarang. *Longda Xiokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 5(2), 54–58.
- Agusti, N. A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan: teori dan praktik dalam pendidikan* (S. Saleh (ed.); Cetakan Pe). CV. WIdya Puspita.
- Ariandini, N.; Ramly, R. (2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Azizah, TNA.; Arifin, S.; Puspitasari, I. (2023). Penerapan media pembelajaran wordwall dalam menunjang pemahaman konsep siswa. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5).
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Disdik Jabar. (2022). *Buku saku kurikulum merdeka bahasa sunda paud, sd, smp, sma, smk & slb*.
- Fariza, H. (2017). *Perancangan media pembelajaran babasan bagi siswa tingkat sekolah dasar kelas 4-6*. Universitas Telkom.
- Hikma, N; Santoso, A; Zahro, A. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(4).
- Jakawali, G.; Nugraha, H. (2023). Media Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Guguritan. *LOKABASA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Daerah Serta Pengajarannya*, 14(1), 53–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jlb.v14i1.58933>
- Kosasih, D. (2018). *Idiom sunda sebagai landasan pengembangan pendidikan kedamaian* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/36340>
- Kuswari, U. (2010). *Evaluasi pembelajaran bahasa*. JPBD FPBS UPI.

- Nugraha, H. (2013). Peribahasa Sunda (Kajian Struktur, Semantik, dan Psikolinguistik). *LOKABASA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Daerah Serta Pengajarannya*, 3(1), 53–66.
- Nuh, MW; Susilo, J; Sotlikova, R. (2024). Efektivitas Wordwall pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Anuva*, 2(2), 101. <https://doi.org/https://doi.org/10.63629/anufa.v2i2.101>
- Nursella. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sd. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 2(1), 77–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v2i1.14>
- Rachmah, MN; Firdaus, MNA; Aini, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Wordwall pada Materi Pecahan Campuran. *Nusantara Educational Review*, 2(2), 65–70.
- Rahmawati, I.; Nurjanah, N; Isnendes, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva untuk Menulis Aksara Sunda. *JALADRI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Daerah*, 10(1), 42–47.
- Riyaldi, A.; Harisah, S.; Hontang, M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI A SMA Negeri 4 Palu. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.356>
- Riyanto, S., Suparman, T., & Wagati. (2015). Penggunaan peribahasa sunda sebagai sumber kearifan lokal di kecamatan luragung [Universitas Padjadjaran]. In *Jurnal Peribahasa Luagung*. <https://pustaka.unpad.ac.id/archives/137376>
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan membuat game edukasi wordwall untuk guru di Kelurahan Keraton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Literasi Nusantara.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dan wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi*. 4(4), 195.
- Sinaga, Y., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya membangun kedisiplinan melalui media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran daring pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sudaryat, Y. (2018). *Pakeman basa sunda: ulikan idiomatik sunda* (Elektronik). PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d* (Cetakan Ke-19). CV. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima. <https://books.google.co.id/books?id=-yqHAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Usman, Musfirah, & Asti, A. F. (2023). Efektifitas media wordwall berbasis game terhadap hasil belajar siswa kelas iv uptd sd negeri 145 barru. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2023 “Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti Di Era 5.0.”* <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/viewFile/54115/24023>